REF1 9146

Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®

Accessoire Officiel de Jeu

ECRAN DU MAITRE DE DONJON

TSR™

TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®

Accessoire Officiel de Jeu

ECRAN DU MAITRE DE DONJON

L'écran du Maître de Donjon est l'accessoire indispensable à la maîtrise d'une aventure AD&D . D'un seul coup d'œil il vous donne accès à l'ensemble des tables et chartes permettant de régler toutes les situations de jeu possibles.

Il comprend deux écrans avec les tableaux d'armes de combats, de jets de protection et d'équipements ainsi qu'une double page rappelant les caractéristiques et facultés propres à chaque type de personnages.

Ce produit est conçu pour être utilisé avec les Règles Avancées de Donjons et Dragons à l'exclusion de tout autre.

TSR, INc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

TSR UK LTD
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom

Imprimé en France par Publi R.A. Paris

REACTIONS LORS DES RENCONTRES

Toute créature intelligente pouvant communiquer réagira en fonction des paroles prononcées par un personnage. Cette réaction sera déterminée par un jet de pourcentage dont le résultat sera modifié par le charisme et l'ajustement le loyauté, comme si la créature était un compagnon d'arme du personnage qui lui parle. Le résultat ajusté seras alors reporté sur la table ci-dessous :

Résultat ajusté	Réaction
01 (ou moins) -5	violemment hostile, attaque immédiate*
06-25	hostile, action immédiate*
26-45	incertaine mais tendance négative à 55 %
46-55	neutre - inintéressé - incertaine
56-75	incertaine mais tendance à 55 % positive
76-95	amicale, action immédiate
96-00 (ou plus)	acceptation immédiate extrêmement amicale enthousiaste

* Ou jet de moral, en fonction des circonstances.

TABLEAU DE DETECTION DE L'INVISIBILITE

Niveaux ou dés de vie de la créature	Capacités intellectuelles (intelligence) 0-1	2-4	5-7	8-10	11-12	13-14	15-16	17+
7/7 & 7+	-	-	-	-	-	-	-	5%
8/8 & 8+	-	-	-	-	-	-	5%	10%
9/9 & 9+	-	-	-	-	-	5%	10%	15%
10/10	-	-	-	-	5%	15%	20%	25%
11/10+ & 11	-	-	-	5%	15%	25%	30%	35%
12/11+ & 12	-	-	5%	15%	25%	35%	40%	45%
13/12+ & 13	-	5%	10%	25%	35%	45%	50%	55%
14/13+ & 14+	5%	10%	15%	35%	45%	55%	65%	75%
15 & +	10%	15%	20%	45%	55%	65%	80%	95%

Note : vous pouvez octroyer à des monstres bêtes dotés d'une ouie fine et/ou d'un bon odorat l'équivalent d'intelligence en ce qui concerne la détection de créatures invisibles.

Tirez chaque round où la créature est exposée à l'invisibilité. Une fois détectée, les déplacements de la créature invisible seront suivis, dans la mesure où celui qui l'a détectée est capable de repérer la nature des perturbations. Bien entendu, toutes les attaques se font à -4 (pour attaquer un adversaire invisible) et la créature invisible a droit à un bonus de +4 aux jets de protection.

TABLEAU D'ESCALADE

Surface du mur condidérée comme :	Condition du mur (*) Non glissant	Peu glissant	Glissant
très lisse, avec quelques prises	2	1	0
lisse mais avec quelques prises, peu rugueuse	4	2	1
assez rugueuse et quelques prises, très rugueuse	6	3	2
rugueuses et beaucoup de prises	8	4	3

(*) Les surfaces PEU GLISSANTES DOUBLENT les chances de glisser et tomber. Les surfaces *GLISSANTES MULTIPLIENT* par 10 les probabilités d'échec. Ainsi, une surface glissante ne peut être escaladée avec des chances de succès par un voleur en dessous du 6ème niveau, et même un tel personnage de 10ème niveau a 10 % de chance par round de glisser et de tomber.

TABLEAU DE SURPRISE

Différences des dés de surprise	Segments perdus
0	0
1(2-1,3-2, etc)	1
2(3-1,4-2, etc)	2
3(4-1,5-2, etc)	3

Imaginons, par exemple, qu'un groupe de personnages s'approche d'un monstre. Il y a 2 chances sur 6 de surprise pour le groupe et les mêmes probabilités pour le monstre. Le groupe lance un D6, ainsi que le monstre. Tous les résultats sont envisageables, comme le montre le tableau suivant :

Dé du groupe	Dé du monstre	Effet de surprise
3 à 6	3 à 6	aucun
1	1	surprise mutuelle
2	2	surprise mutuelle
1 ou 2	3 à 6	groupe surpris
3 à 6	1 ou 2	monstre surpris
1	2	groupe surpris
2	1	monstre surpris

ECOUTE AUX PORTES

Race du PJ	Chances d'entendre du bruit
demi-elfe	2 sur 20 (10 %)
demi-orque	3 sur 20 (15 %)
elfe	3 sur 20 (15 %)
gnome	4 sur 20 (20 %)
humain	2 sur 20 (10 %)
nain	2 sur 20 (10 %)
petite-gens	3 sur 20 (15 %)

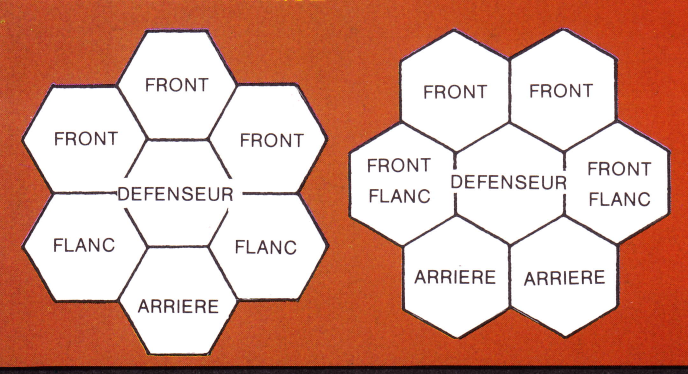
Un personnage dôté d'une ouie fine gagne un bonus de 1 ou 2 sur 20 (5 % ou 10 %). Pour déterminer si un personnage possède cette qualité, référez-vous au pourcentage ci-dessus la première fois qu'il écoute à une porte. Si cette tentative est couronnée de succès, dites au joueur de préciser ce don sur sa feuille de personnage. A l'origine, les personnages joueurs n'ont pas de problèmes auditifs (ils n'auraient jamais survécu si tel était le cas). Au cours d'une aventure, des sons fracassants peuvent entraîner des troubles de l'acuité auditive ; décidez-en suivant les circonstances. Une telle perte de l'ouie peut annuler toute chance d'entendre quelque chose derrière une porte, sans autre conséquence perceptible.

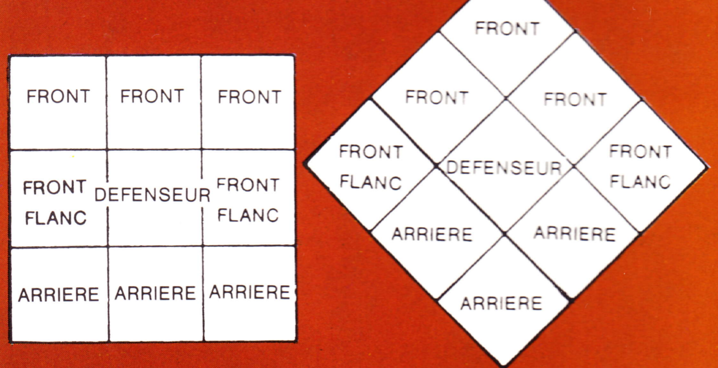
TYPES D'ARMURE ET ENCOMBREMENT

Type d'armure	Encombrement	Poids	Déplacement de base
HARNOIS	encombrant	17,5 kg	9 "
MAILLE	assez	15 kg	9 "
MAILLE, ELFIQUE	non	7,5 kg	12 "
CUIR	non	7,5 kg	12 "
HOQUETON	assez	5 kg	9 "
PLATE	encombrant	22,5 kg	6 "
BROIGNE	assez	12,5 kg	9 "
LORICA	assez	20 kg	6 "
BOUCLIER, GRAND	encombrant	5 kg	-
BOUCLIER, PETIT	non	2,5 kg	-
BOUCLIER, PETIT, EN BOIS	non	1,5 kg	-
PLATE FEUILLETÉE	encombrant	20 kg	6 "
CUIR CLOUTÉ	assez	10 kg	9 "

* proportionnelle à la taille humaine

DIRECTIONS D'ATTAQUE








ECRAN DU MAITRE DE DONJON

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES CLERCS, LES DRUIDES ET LES MOINES

Classe d'armure de l'adverdaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant 1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
-10	25	23	21	20	20	20	19
-9	24	22	20	20	20	19	18
-8	23	21	20	20	20	18	17
-7	22	20	20	20	19	17	16
-6	21	20	20	20	18	16	15
-5	20	20	20	19	17	15	14
-4	20	20	20	18	16	14	13
-3	20	20	19	17	15	13	12
-2	20	20	18	16	14	12	11
-1	20	19	17	15	13	11	10
0	20	18	16	14	12	10	9
1	19	17	15	13	11	9	8
2	18	16	14	12	10	8	7
3	17	15	13	11	9	7	6
4	16	14	12	10	8	6	5
5	15	13	11	9	7	5	4
6	14	12	10	8	6	4	3
7	13	11	9	7	5	3	2
8	12	10	8	6	4	2	1
9	11	9	7	5	3	1	0
10	10	8	6	4	2	0	-1

projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES MAGICIENS ET LES ILLUSIONNISTES

Classe d'armure de l'adverdaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant 1-5	6-10	11-15	16-20	21+
-10	26	24	21	20	20
-9	25	23	20	20	20
-8	24	22	20	20	19
-7	23	21	20	20	18
-6	22	20	20	19	17
-5	21	20	20	18	16
-4	20	20	20	17	15
-3	20	20	19	16	14
-2	20	20	18	15	13
-1	20	20	17	14	12
0	20	19	16	13	11
1	20	18	15	12	10
2	19	17	14	11	9
3	18	16	13	10	8
4	17	15	12	9	7
5	16	14	11	8	6
6	15	13	10	7	5
7	14	12	9	6	4
8	13	11	8	5	3
9	12	10	7	4	2
10	11	9	6	3	1

projectiles : * -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

* normaux, **non** magique

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES GUERRIERS, LES PALADINS, LES RANGERS, LES BARDES, LES PETITES-GENS ET LES HUMAINS DE NIVEAU 0*

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant 0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17+
-10	26	25	23	21	20	20	20	18	16	14
-9	25	24	22	20	20	20	19	17	15	13
-8	24	23	21	20	20	20	18	16	14	12
-7	23	22	20	20	20	19	17	15	13	11
-6	22	21	20	20	20	18	16	14	12	10
-5	21	20	20	20	19	17	15	13	11	9
-4	20	20	20	20	18	16	14	12	10	8
-3	20	20	20	19	17	15	13	11	9	7
-2	20	20	20	18	16	14	12	10	8	6
-1	20	20	19	17	15	13	11	9	7	5
0	20	20	18	16	14	12	10	8	6	4
1	20	19	17	15	13	11	9	7	5	3
2	19	18	16	14	12	10	8	6	4	2
3	18	17	15	13	11	9	7	5	3	1
4	17	16	14	12	10	8	6	4	2	0
5	16	15	13	11	9	7	5	3	1	-1
6	15	14	12	10	8	6	4	2	0	-2
7	14	13	11	9	7	5	3	1	-1	-3
8	13	12	10	8	6	4	2	0	-2	-4
9	12	11	9	7	5	3	1	-1	-3	-5
10	11	10	8	6	4	2	0	-2	-4	-6

projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

*Note : les demi-elfes utilisent les matrices d'attaque comme les elfes, tandis que les personnages non joueurs demi-orques utilisent la matrice d'attaque des monstres. Les elfes, les nains et les gnomes ne sont jamais plus bas que le 1er niveau (au contraire des petite-gens et des humains qui peuvent être de niveau 0). Les bardes combattent à leur plus haut niveau de *guerrier*.

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES VOLEURS ET LES ASSASSINS

I.D.1. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES VOLEURS ET LES ASSASSINS

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant 1-4[a]	5-8[b]	9-12[c]	13-16[d]	17-20[d]	21+[d]
-10	26	24	21	20	20	20
-9	25	23	20	20	20	19
-8	24	22	20	20	20	18
-7	23	21	20	20	19	17
-6	22	20	20	20	18	16
-5	21	20	20	19	17	15
-4	20	20	20	18	16	14
-3	20	20	19	17	15	13
-2	20	20	18	16	14	12
-1	20	20	17	15	13	11
0	20	19	16	14	12	10
1	20	18	15	13	11	9
2	19	15	14	12	10	8
3	18	16	13	11	9	7
4	17	15	12	10	8	6
5	16	14	11	9	7	5
6	15	13	10	8	6	4
7	14	12	9	7	5	3
8	13	11	8	6	4	2
9	12	10	7	5	3	1
10	11	9	6	4	2	0

projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

[a] : les voleurs et les assassins doublent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

[b] : les voleurs et les assassins triplent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

[c] : les voleurs et les assassins quadruplent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

[d] : les voleurs et les assassins quintuplent les dégâts en cas de surprise **dans le dos**

TABLEAU DES CLASSES D'ARMURE

Type d'armure	Classe d'armure
Aucune	10
Bouclier uniquement	9
Cuir ou hoqueton	8
Cuir ou hoqueton + bouclier/cuir clouté/broigne	7
Cuir clouté ou broigne + bouclier/lorica	6
Lorica + bouclier/cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier/plate feuilletée/harnois	4
Plate feuilletée ou harnois + bouclier/plate	3
Plate + bouclier	2

ATTAQUES PAR LE REGARD

Les probabilités de croiser le regard d'un drasilic, ou de toute autre créature de grande taille se servant de ce type d'arme naturelle, sont les suivantes (ajoutez 1 si la créature est de taille humaine - une méduse, par exemple - et 2 si elle est petite) :

Le personnage :	
Est totalement pris par surprise	9 chances sur 10
Est surpris	7 chances sur 10
Voit le monstre	5 chances sur 10
Attaque normalement	3 chances sur 10
Evite le regard	1 chance sur 10

TABLES DE COMBAT ET DE JETS DE PROTECTION

MATRICE D'ATTAQUE DES MONSTRES (dont les gobelins, les hobgobelins, les kobolds et les orques)

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le nombre de dés de vie du monstre. jusqu'à 1-1	1-1	1	1+	2-3+	4-5+	6-7+	8-9+	10-11+	12-13+	14-15+	16+
-10	26	25	24	23	21	20	20	20	20	19	18	17
-9	25	24	23	22	20	20	20	20	19	18	17	16
-8	24	23	22	21	20	20	20	20	18	17	16	15
-7	23	22	21	20	20	20	20	19	17	16	15	14
-6	22	21	20	20	20	20	19	18	16	15	14	13
-5	21	20	20	20	20	20	18	17	15	14	13	12
-4	20	20	20	20	20	19	17	16	14	13	12	11
-3	20	20	20	20	19	18	16	15	13	12	11	10
-2	20	20	20	20	18	17	15	14	12	11	10	9
-1	20	20	20	19	17	16	14	13	11	10	9	8
0	20	20	19	18	16	15	13	12	10	9	8	7
1	20	19	18	17	15	14	12	11	9	8	7	6
2	19	18	17	16	14	13	11	10	8	7	6	5
3	18	17	16	15	13	12	10	9	7	6	5	4
4	17	16	15	14	12	11	9	8	6	5	4	3
5	16	15	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2
6	15	14	13	12	10	9	7	6	4	3	2	1
7	14	13	12	11	9	8	6	5	3	2	1	0
8	13	12	11	10	8	7	5	4	2	1	0	-1
9	12	11	10	9	7	6	4	3	1	0	-1	-2
10	11	10	9	8	6	5	3	2	0	-1	-2	-3

Note : tout ajustement supérieur à +3 équivaut à un dé de vie supplémentaire (exemple : 6+6 = 7 dés de vie).
Projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

MATRICE DE JETS DE PROTECTION POUR LES PERSONNAGES ET LES HUMAINS

Classe et niveau d'expérience du personnage		Type d'attaque : Paralysie, poison ou mort magique	Pétrification ou allométamorphose*	Baguette, bâton ou bâtonnet	Souffle**	Sort***
Clercs	1-3	10	13	14	16	15
ainsi que	4-6	9	12	13	15	14
les druides	7-9	7	10	11	13	12
	10-12	6	9	10	12	11
	13-15	5	8	9	11	10
	16-18	4	7	8	10	9
	19+	2	5	6	8	7
Guerriers	0	16	17	18	20	19
ainsi que	1-2	14	15	16	17	17
les paladins,	3-4	13	14	15	16	16
les rangers et	5-6	11	12	13	13	14
personnages	7-8	10	11	12	12	13
de niveau 0	9-10	8	9	10	9	11
	11-12	7	8	9	8	10
	13-14	5	6	7	5	8
	15-16	4	5	6	4	7
	17+	3	4	5	4	6
Magiciens	1-5	14	13	11	15	12
ainsi que les	6-10	13	11	9	13	10
illusionnistes	11-15	11	9	7	11	8
	16-20	10	7	5	9	6
	21+	8	5	3	7	4
Voleurs	1-4	13	12	14	16	15
ainsi que les	5-8	12	11	12	15	13
assassins et	9-12	11	10	10	14	11
les moines	13-16	10	9	8	13	9
	17-20	9	8	6	12	7
	21+	8	7	4	11	5

* Excepté les attaques par *bâtonnet de métamorphose*

** Excepté ceux qui entraînent la *pétrification* et l'*allométamorphose*

*** Excepté ceux pour lesquels un autre type de jet de protection est spécifié (mort, pétrification, allométamorphose, etc.). Les personnages multiclassés, possèdant deux classes et les bardes consultent la matrice pour chacune de leurs professions et utilisent le résultat le **plus favorable** en fonction de l'attaque dont ils sont l'objet.

N.B : Un tirage de 1 implique **toujours** un échec, quelles que soient les protections magiques, sorts ou toute autre raison indiquant le contraire.

AJUSTEMENT DES CIBLES A COUVERT OU CACHEES :

LA CIBLE EST :	AJUSTEMENT DE CA
à couvert 25 %	+2
à couvert 50 %	+4
à couvert 75 %	+7
à couvert 90 %	+10
cachée 25 %	+1
cachée 50 %	+2
cachée 75 %	+3
cachée 90 %	+4

Une créature est à couvert/cachée à 25 % si elle est à genoux, ou qu'une partie de son côté droit/gauche est protégée. On considère aussi qu'un individu visible uniquement durant 3/4 du round entre dans cette catégorie.

MATRICE DE JETS DE PROTECTION DES MONSTRES

A. Tous les monstres utilisent la matrice destinée aux personnages.

B. Les dés de vie sont équivalents aux niveaux d'expérience, les points de vie additionnels augmentant le niveau de la créature d'un dé supplémentaire. Ainsi, 1+1 devient 2, 2+1 devient 3, etc (Exception : cf D, çi dessous).

C. La plupart des monstres tirent leurs jets de protection comme des guerriers, excepté :

1. Ceux qui possèdent des facultés d'autres classes utilisent le résultat le plus favorable (qu'il soit habituellement réservé auc magiciens, clercs ou voleurs).
2. Ceux qui ne possèdent pas de réelles facultés de combat offensif font leur tirage comme des membres de la classe dont ils utilisent les capacités (clerc, magicien, voleur, etc.).

D. Les créatures non-intelligentes effectuent leurs jets de protection à un niveau d'expérience égal à la moitié de leur dés de vie (en arrondissant à l'entier supérieur), sauf en ce qui concerne le poison et la mort magique où les jets de protections sont proportionnels à leur nombre total de dés de vie.

MATRICE DE VADE-RETRO

Type de mort-vivant	Niveau du clerc tentant d'effectuer un vade-retro † 1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
Squelette	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	T	T	D	D	D	D*	D*
Goule	16	13	10	4	T	T	D	D	D	D*
Ombre	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D*
Nécrophage	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D
Ghast	—	20	19	13	10	7	4	T	T	D
Ame en peine	—	—	20	16	13	10	7	4	T	D
Momie (a)	—	—	—	20	16	13	10	7	4	T
Spectre (b)	—	—	—	—	20	16	13	10	7	T
Vampire (c)	—	—	—	—	—	20	16	13	10	4
Fantôme (d)	—	—	—	—	—	—	20	16	13	7
Liche (e)	—	—	—	—	—	—	—	19	16	10
Spécial**(f)	—	—	—	—	—	—	—	20	19	13

* Le nombre affecté est 7-12 au lieu de 1-12.

** Créatures mauvaises des plans inférieurs, comme les démons et diables mineurs, les mezzodaemons, les sorcières des ténèbres, au nombre de 1-2. (en général, toute créature dont la classe d'armure est de -5 ou mieux, possédant 11 dés de vie ou plus, ou encore 66% ou plus de résistance à la magie n'est pas affectée).

a Un paladin du 1er ou 2ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais**.

b Un paladin du 3ème ou 4ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais**.

c Un paladin du 5ème ou 6ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais**.

d Un paladin du 7ème ou 8ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais**.

e Un paladin du 9ème ou 10ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais**.

f Un paladin du 11ème niveau ou plus peut être repoussé par un clerc **mauvais**.

MATRICE DE JETS DE PROTECTION POUR LES OBJETS

Forme d'attaque et nombre

Description de l'objet	acide 1	boule de feu 2	chute 3	coup critique 4	coup normal 5	décharges/électricité 6	désintégration 7	feu magique 8	feu normal 9	foudre 10	froid 11
Os ou Ivoire	11	17	6	16	10	1	20	9	3	8	2
Céramique	4	5	11	18	12	1	19	3	2	2	4
Vêtement	12	20	2	6	3	1	20	16	13	18	1
Cristal ou fiole	6	10	13	19	14	5	20	6	3	15	7
Verre	5	11	14	20	15	1	20	7	4	17	6
Cuir ou tôme	10	13	1	4	2	1	20	6	4	13	3
Liquide*	15	15	0	0	0	15	20	14	13	18	12
Métal dur	7	6	2	6	2	1	17	2	1	11	1a
Métal tendre ou joyau**	13	18	4	14	9	1	19	13	5	16	1
Miroir***	12	14	13	20	15	1	20	9	5	18	6
Parchemin ou papier	16	25	0	11	6	1	20	21	18	20	2
Petite pierre ou gemme	3	7	4	17	7	2	18	3	2	14	1
Bois ou corde, fin	9	15	2	13	6	1	20	11	9	10	1
Bois ou corde, épais	8	11	1	10	3	1	19	7	5	12	1

* Potions, huiles magiques, poisons et acides, alors que le récipient reste intact.

** Y compris les perles de toutes sortes.

*** Verre argenté. Considérez les miroirs en argent comme du "métal tendre", en acier comme du "métal dur".

a Si l'objet est exposé à un froid intense puis frappé avec force contre une surface très dure, le jet de protection se fait avec un malus de -10 au dé !

CREATURES TOUCHEES UNIQUEMENT PAR LES ARMES MAGIQUES

En dépit des défenses particulières qui protègent certaines créatures contre les attaques avec des armes non-magiques, ces monstres peuvent être effectivement touchés par leurs agresseurs selon les critères suivants :

Défenseur touché par une arme	L'attaquant doit avoir : arme	ou	dés de vie*
+1 ou mieux	+1 ou mieux		4+1 ou plus
+2 ou mieux	+2 ou mieux		6+2 ou plus
+3 ou mieux	+3 ou mieux		8+3 ou plus
+4 ou mieux	+4 ou mieux		10+4 ou plus

* Ceci ne s'applique jamais à un personnage, quel qu'il soit.

TABLEAU COMBINE DES ARMES
(Informations partielles)

Type d'arme	Espace requis	Facteur de rapidité	Dégâts infligés P ou M	G
Bardiche	1,50	9	2-8	3-12
Bâton	0,90	4	1-6	1-6
Bâton d'escrime	0,90	3	1-6	1-3
Bec de corbin	1,80	9	1-8	1-6
Canne d'escrime	0,60	2	1-6	1-4
Carreau, léger	voir ci dessous		1-4	1-4
Carreau, lourd	voir ci-dessous		2-5	2-7
Chauve-souris	0,30	8	2-8	2-8
Cimeterre	0,60	4	1-8	1-8
Corsèque	0,30	8	2-7	2-12
Couteau de brèche	0,30	8	1-6	1-10
Dague	0,30	2	1-4	1-3
Epée, bâtarde	1,20+	6	2-8	2-16
Epée, courte	0,30	3	1-6	1-8
Epée, large	1,20	5	2-8	2-7
Epée, longue	0,90	5	1-8	1-12
Epieu, cavalier	0,60	5	2-5	1-4
Epieu, fantassin	1,20	7	2-7	2-8
(Espadon/épée à deux mains)	1,80	10	1-10	3-18
Etoile du matin	1,50	7	2-8	2-7
Fauchard	0,60	8	1-6	1-8
Fléau, cavalier	1,20	6	2-5	2-5
Fléau, fantassin	1,80	7	2-7	2-8
Flèche	voir ci-dessous		1-6	1-6
Flèchette	voir ci-dessous		1-3	1-2
Fourche de guerre	0,30	7	1-8	2-8
Fourche Fauchard	0,60	8	1-8	1-10
Fronde, bille	voir ci-dessous		2-5	2-7
Fronde, pierre	voir ci-dessous		1-4	1-4
Glève Guisarme	0,30	9	2-8	2-12
Guisarme	0,60	8	2-8	1-8
Guisarme Voulge	0,60	10	2-8	2-8
Hache d'armes	1,20	7	1-8	1-8
Hachette	0,30	4	1-6	1-4
Hallebarde	1,50	9	1-10	2-12
Javelot	voir ci-dessous		1-6	1-6
Lance, cheval léger	0,30	7	1-6	1-8
Lance, cheval lourd	0,30	8	3-9	3-18
Lance, cheval moyen	0,30	6	2-7	2-12
Lance de fantassin	0,30	6-8	1-6	1-8
Marteau de guerre	0,60	4	2-5	1-4
Marteau de Lucerne	1,50	9	2-8	1-6
Masse, cavalier	0,60	6	1-6	1-4
Masse, fantassin	1,20	7	2-7	1-6
Massue	0,30-0,90	4	1-6	1-3
Pertuisane	0,90	9	1-6	2-7
Pique	0,30	13	1-6	1-12
Serpe Guisarme	0,60	10	2-8	1-10
Trident	0,30	6-8	2-7	3-12
Voulge	0,60	10	2-8	2-8

ARMES LANCEES ET PROJECTILES

Armes lancées et projectiles	Cadence de tir	Portée C	M	L
Arbalète, légère	1	6	12	18
Arbalète, lourde	1/2	8	16	24
Arc, composé, court	2	5	10	18
Arc, composé, long	2	6	12	21
Arc, court	2	5	10	15
Arc, long	2	7	14	21
Dague	2	1	2	3
Fléchette	3	1 1/2	3	4 1/2
Fronde (bille)	1	5	10	20
Fronde (pierre)	1	4	8	16
Hachette	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance fantassin	1	1	2	3
Marteau de guerre	1	1	2	3
Massue	1	1	2	3

CLERCS

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Apaisement	Augure	Catalepsie
2	Aquagenèse	Cantique	Désenvoûtement
3	Bénédiction	Charme-Serpents	Dissipation de la magie
4	Détection de la Magie	Détection des Charmes	Glyphe de garde
5	Détection du Mal	Détection des Pièges	Guérison de la Cécité
6	Injonction	Langage Animal	Guérison des Maladies
7	Lumière	Marteau Spirituel	Localisation d'Objets
8	Protection contre le Mal	Paralysie	Lumière Éternelle
9	Purification de l'Eau et des Aliments	Perception des Alignements	Manne
10	Résistance au Froid	Résistance au Feu	Nécro-Animation
11	Sanctuaire	Retardement du Poison	Nécromancie
12	Soins mineurs	Silence sur 5 mètres	Prière

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Abaissement des Eaux	Changement de Plan	Animation des Objets	Contrôle du Climat
2	Bâtons à Serpents	Communion	Barrière de Lames	Marche des vents
3	Contre-Poison	Dissipation du Mal	Guérison	Parole Sacrée/Maudite
4	Détection des Mensonges	Expiation	Invocation des Animaux	Régénération
5	Divination	Fléau d'Insectes	Langage des Monstres	Restauration
6	Exorcisme	Pilier de Feu	Lithomancie	Résurrection
7	Langage des Plantes	Quête Religieuse	Orientation	Seuil
8	Langues	Rappel à la Vie	Rappel	Sort Astral
9	Protection contre le Mal sur 3m.	Soin Ultime	Séparation des Eaux	Symbole
10	Soins Majeurs	Vision Réelle	Serviteur Aérien	Tremblement de Terre

DRUIDES (clercs)

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau	4e niveau
1	Amitié Animale	Aquagenèse	Arbre	Contrôle de la Température sur 3m
2	Aura Féérique	Catalepsie	Contre-Poison	Dissipation de la Magie
3	Détection de la Magie	Charme-Personnes ou Mammifères	Embroussaillement	Embrasement
4	Détection des Pièges Sylvestres	Croc-en-Jambe	Guérison des Maladies	Forêt Hallucinatoire
5	Enchevêtrement	Distorsion du Bois	Invocation de la Foudre	Invocation Animale I
6	Invisibilité aux Animaux	Flamme	Invocation d'Insectes	Invocation des Créatures Sylvestres
7	Langage Animal	Localisation des Plantes	Lithomorphose	Langage des Plantes
8	Localisation des Animaux	Métal Brûlant	Paralysie Animale	Paralysie Végétale
9	Passage sans Trace	Obscurcissement	Piège Sylvestre	Porte Végétale
10	Prévision du Temps	Peau d'Écorce	Protection contre le Feu	Protection contre la Foudre
11	Purification de l'Eau	Piège à Feu	Pyrotechnie	Répulsion des Insectes
12	Shillelagh	Soins Mineurs	Respiration Aquatique	Soins Majeurs

Nombre	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Bâtons à Serpents	Bouclier Anti-Animal	Animation de la Roche
2	Bouclier Anti-Plantes	Débilité Mentale	Chariot de Sustarre
3	Communion avec la Nature	Graines de Feu	Confusion
4	Contrôle des Vents	Invocation Animale III	Contrôle du Climat
5	Croissance Animale	Invocation d'un Élémental du Feu	Doigt de Mort
6	Fléau d'Insectes	Invocation du Temps	Invocation d'un Élémental de Terre
7	Invocation Animale II	Mur d'Épines	Mort Rampante
8	Mur de Feu	Répulsion du Bois	Réincarnation
9	Passe-Plantes	Soin Ultime	Tempête de Feu
10	Transmutation de Pierre en Boue	Transit Végétal	Transmutation du Métal en Bois

ECRAN DE REFERENCE DES JOUEURS



MAGICIENS

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau	4e niveau
1	Agrandissement	Bouche Magique	Boule de Feu	Allométamorphose
2	Altération des Feux Normaux	Bruitage	Catalepsie	Arme Enchantée
3	Amitié	Corde Enchantée	Chaumière de Léomund	Autométamorphose
4	Aura Magique de Nystul	Détection de l'Invisibilité	Clairaudience	Bouclier de Feu
5	Bouclier	Détection du Mal	Clairvoyance	Charme-Monstres
6	Charme-Personnes	E.S.P.	Dissipation de la Magie	Confusion
7	Chute de Plume	Force	Flèche de Feu	Désenvoûtement
8	Compréhension des Langues	Fracassement	Force Fantasmagorique	Effroi
9	Détection de la Magie	Image Miroir	Foudre	Embroussaillement
10	Disque Flottant de Tenser	Invisibilité	Infravision	Excavation
11	Écriture	Lévitation	Intermittence	Extension I
12	Effacement	Localisation des Objets	Invisibilité sur 3 mètres	Feu Charmeur
13	Escalade d'Araignée	Lumière Éternelle	Invocation de Monstre I	Globe Mineur d'Invulnérabilité
14	Fermeture	Nuage Puant	Langues	Invocation de Monstre II
15	Identification	Or des Fous	Paralysie	Maladresse
16	Invocation d'un Familier	Oubli	Protection contre le Mal sur 3 mètres	Moyen Mnémonique de Rary
17	Lecture de la Magie	Ouverture	Protection contre les Projectiles Normaux	Mur de Feu
18	Lumière	Peur	Rafale de Vent	Mur de Glace
19	Lumières Dansantes	Piège de Léomund	Ralentissement	Oeil Magique
20	Mains Brûlantes	Pyrotechnie	Rapidité	Phytomorphose
21	Message	Rayon d'Affaiblissement	Respiration Aquatique	Piège à Feu
22	Poigne Électrique	Ténèbres sur 5 mètres	Runes Explosives	Porte Dimensionnelle
23	Poussée	Toile d'Araignée	Suggestion	Tempête de Glace
24	Projectile Magique	Verrou Magique	Vol	Terrain Hallucinatoire
25	Protection contre le Mal			
26	Réparation			
27	Saut			
28	Serviteur Invisible			
29	Sommeil			
30	Ventriloquie			

Nombre	5e niveau	6e niveau	7e niveau	8e niveau	9e niveau
1	Chien fidèle de Mordenkainen	Abaissement des Eaux	Boule de Feu à Retardement	Antipathie/Sympathie	Arrêt du Temps
2	Coffre Secret de Léomund	Bulle Anti-Magique	Cacodémon	Charme-Masse	Emprisonnement
3	Cône de Froid	Chasseur Invisible	Charme-Plantes	Clone	Hétéromorphisme
4	Contact d'Autres Plans	Contrôle du Climat	Disparition	Cristairain	Invocation de Monstre VII
5	Croissance Animale	Désintégration	Duo-Dimension	Danse Irrésistible d'Otto	Main Broyante de Bigby
6	Débilité Mentale	Enchantement	Épée de Mordenkainen	Emprisonnement de l'Âme	Mot de Pouvoir : « Mort »
7	Distorsion des Distances	Extension III	Inversion de la Gravité	Immunité Magique de Serten	Nuée de Météores
8	Eau Aérée	Glissement de Terrain	Invisibilité de Masse	Invocation de Monstre IV	Seuil
9	Extension II	Globe d'Invulnérabilité	Invocation de Monstre V	Labyrinthe	Sort Astral
10	Invocation d'Élémental	Holographie	Invocation Instantanée de Drawmij	Mot de Pouvoir : « Cécité »	Souhait Majeur
11	Invocation de Monstre III	Incantation Mortelle	Mot de Pouvoir : « Étourdissement »	Nuage Incendiaire	Sphère Prismatique
12	Lithomorphose	Invocation de Monstre IV	Poigne de Bigby	Permanence	Stase Temporelle
13	Main d'Interposition de Bigby	Main de Force de Bigby	Porte de Phase	Poing de Bigby	
14	Métempsycose	Mythomancie	Simulacre	Protection d'Esprit	
15	Mur de Fer	Punition Spirituelle	Souhait Mineur	Symbole	
16	Mur de Force	Quête Magique	Statue	Transformation d'Objets	
17	Mur de Roc	Réincarnation			
18	Nécro-Animation	Répulsion			
19	Nuage Léthal	Séparation des Eaux			
20	Paralysie des Monstres	Sphère Glaciale d'Otiluke			
21	Passe-Murailles	Transformation de Tenser			
22	Télékinésie	Transmutation de Pierre en Chair			
23	Téléportation	Transvision			
24	Transmutation de Pierre en Boue	Vigiles et Sentinelles			

ILLUSIONNISTES (Magiciens)

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Bruitage	Bouche Magique	Corde Enchantée
2	Changement d'Apparence	Cécité	Dissipation des Illusions
3	Détection de l'Invisibilité	Désinformation	Écriture Illusoire
4	Détection des Illusions	Détection de la Magie	Effroi
5	Force Fantasmagorique	Force Fantasmagorique Améliorée	Force Spectrale
6	Hypnotisme	Image Miroir	Invisibilité sur 3 mètres
7	Jet de Couleurs	Invisibilité	Lumière Éternelle
8	Lumière	Motif Hypnotique	Non-Détection
9	Lumières Dansantes	Nappe de Brouillard	Paralysie Musculaire
10	Mur de Brouillard	Surdité	Suggestion
11	Réflection des Regards	Trouble	Ténèbres Éternelles
12	Ténèbres	Ventriloquie	Terrain Hallucinatoire

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Confusion	Chaos	Illusion Permanente	Altération de la Réalité
2	Création Mineure	Création Majeure	Illusion Programmée	Jet Prismatique
3	Dissipation de l'Épuisement	Holographie	Invocation des Animaux	Mur Prismatique
4	Émotion	Invocation des Ombres	Magie Demi-Ombre	Sort Astral
5	Invisibilité Améliorée	Labyrinthe	Ombres	Vision
6	Monstres des Ombres	Magie des Ombres	Suggestion de Masse	Sorts de Niveau 1 de Magicien
7	Phytomorphose	Monstres Demi-Ombres	Vision Réelle	
8	Tueur Fantasmagorique	Porte des Ombres	Voile Illusoire	

MATRICE D'ATTAQUE DES PERSONNAGES JOUEURS

Résultat du dé à 20 faces selon le niveau de l'attaquant

Classe d'armure de l'adversaire															
	0	1-2	–	3-4	5-6	7-8	–	9-10	–	11-12	–	13-14	15-16	17+	Guer.
	–	1-3	–	4-6	7-9	10-12	–	13-15	–	16-18	19+	–	–	–	Cl.
	1-5	–	6-10	–	11-15	–	16-20	–	21+	–	–	–	–	–	Mag.
	1-4	–	5-8	–	9-12	13-16	–	17-20	–	21+	–	–	–	–	Vol.
-10	26	25	24	23	21	20	20	20	20	20	19	18	16	14	
-9	25	24	23	22	20	20	20	20	20	19	18	17	15	13	
-8	24	23	22	21	20	20	20	20	19	18	17	16	14	12	
-7	23	22	21	20	20	20	20	19	18	17	16	15	13	11	
-6	22	21	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	12	10	
-5	21	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	11	9	
-4	20	20	20	20	20	18	17	16	15	14	13	12	10	8	
-3	20	20	20	20	19	17	16	15	14	13	12	11	9	7	
-2	20	20	20	20	18	16	15	14	13	12	11	10	8	6	
-1	20	20	20	19	17	15	14	13	12	11	10	9	7	5	
0	20	20	19	18	16	14	13	12	11	10	9	8	6	4	
1	20	19	18	17	15	13	12	11	10	9	8	8	5	3	
2	19	18	17	16	14	12	11	10	9	8	7	6	4	2	
3	18	17	16	15	13	11	10	9	8	7	6	5	3	1	
4	17	16	15	14	12	10	9	8	7	6	5	4	2	0	
5	16	15	14	13	11	9	8	7	6	5	4	3	1	-1	
6	15	14	13	12	10	8	7	6	5	4	3	2	0	-2	
7	14	13	12	11	9	7	6	5	4	3	2	1	-1	-3	
8	13	12	11	10	8	6	5	4	3	2	1	0	-2	-4	
9	12	11	10	9	7	5	4	3	2	1	0	-1	-3	-5	
10	11	10	9	8	6	4	3	2	1	0	-1	-2	-4	-6	

Guer.= Guerriers, Paladins, Rangers, Barbes, Humains et Petites-Gens de niveau 0.
Cl.= Clercs, Druides et Moines.
Mag.= Magiciens et Illusionnistes.
Vol.= Voleurs et Assassins.

Projectiles équivalent aux grenades : rochers et récipients contenant acide, eau bénite/maudite, huile ou poison.

Lancer des récipients contenant un liquide est une tactique très répandue, en particulier dans les aventures en donjon. Dans le cadre du jeu, il est nécessaire de donner quelques précisions sur ces projectiles.

Taille :

acide	0,30 L
eau bénite/maudite	0,15 L
huile	0,60 L
poison	0,15 L

Effets :

CONTENU LIQUIDE :	AIRE D'EFFET	DOMMAGE D'UNE ECLABOUSSURE	DOMMAGE D'UN COUP DIRECT
– acide	0,3 m	1 PdV	2-8 PdV
– eau bénite/maudite	0,3 m	2 PdV	2-7 PdV
– huile enflammée	1 m	1-3 PdV*	2-12 PdV+1-6**
– poison	0,3 m	spécial	spécial

* L'huile enflammée qui éclabousse une créature se brûlera durant 1-3 segments, et causera un point de dégât par segment.

** Un coup direct avec de l'huile enflammée infligera 2-12 PdV durant le premier round, 1-6 PdV additionnels lors du second, puis s'éteindra.

Portée : La portée de ces projectiles est de 3''. Elles est considérée comme étant moyenne entre 1'' et 2'', et comme longue entre 2'' et 3'' (respectivement -2 et -5 pour toucher).

Coups au but : Quand le dé indique que le projectile a touché sa cible, il est nécessaire de lancer à nouveau un dé pour déterminer si le récipient se brisera ou non (utilisez la colonne des coups critiques sur le tableau des **JETS DE PROTECTION DES OBJETS**), excepté s'il était spécialement préparé ou très fragile. Les dégâts ne pourront êtres infligés que si celui-ci est brisé, sauf pour l'huile, qui doit être enflammée pour causer des dommages. Si celle-ci a été spécialement préparée (par l'insertion de chiffons dans le récipient) et enflammée avant le lancement, le liquide s'enflammera violemment au moment de l'impact si le récipient se brise. Si ce n'est pas le cas, une torche (ou une autre source de feu) devras être mise en contact avec l'huile.

Eclaboussures : Toutes les créatures se trouvant à 1 mètre du point d'impact du récipient (s'il est brisé par le choc) doivent effectuer un jet de protection contre le poison ; en cas d'échec ils seront éclaboussés par son contenu.

Rochers : Dans le cadre du jeu, on considère que les rochers ont 30 cm de diamètre pour ceux utilisés par les géants et 60 cm pour ceux employés pour les machines de siège. Les portées et spécifications de dommage des machines de guerre sont précisées dans le chapitre les concernant (se reporter au **MANUEL DES MONSTRES** en ce qui concerne l'habilité des géants).

Un laché de rocher (ou de tout autre poids) causera des dommages de la manière suivante : chaque portion de 7 kg infligera 1 PdV pour chaque 30 cm de distance de chute comprise entre 3 et 18 m (les distances supérieures à 18 m sont traitées comme équivalentes à 18 m). Alternativement : chaque portion de 7 kg infligera de 1-6 points de dégâts. Utilisez l'un ou l'autre système.

Manqués : Si le jet "du de toucher" indique un manqué, tirez un d6 et un d8. Le d6 indiquera la DISTANCE EN UNITES DE 30 CM (1'=30 cm) qui séparera le point d'impact du missile de sa cible. (si la cible est grande, déterminez la partie qui sera atteinte. Par exemple : un personnage vise une dalle de 30 cm de côté et échoue, calculez alors le point d'impact à partir de la cible de la manière expliquée plus bas). Le d8 indique la **direction** dans laquelle la distance du manqué sera mesurée :

1 = long, à droite	5 = court, à gauche
2 = à droite	6 = à gauche
3 = court, à droite	7 = long, à gauche
4 = court (devant)	8 = long (derrière)

A courte portée, vous pouvez utiliser un d4 pour déterminer la distance entre le point d'impact et la cible, mais veillez à utiliser le d8 pour la direction. Si la cible est un plan vertical, par exemple un mur, remplacez long par haut et court par bas. Mesurez ensuite les distances. Si elles dépassent le mur, alors, le projectile touche le sol ou le plafond.

Enflammer l'huile : Si on se sert d'une torche pour enflammer de l'huile répandue, utiliser la méthode ci-dessus en cas d'échec, car elle peut néanmoins tomber dans la flaque ou dans un endroit recouvert d'huile. On gère de la même manière le cas d'une lanterne, mais celle-ci produit intrinséquement une aire d'huile enflammée de 60 cm de diamètre.

Traverser l'huile enflammée : Une créature sautant au dessus d'une flaque d'huile enflammée ne subit aucun dégât, à moins d'être très inflammable. Les individus portant des vêtements d'étoffe doivent réussir un jet de protection sur la colonne FEU NORMAL du tableau JETS DE PROTECTION DES OBJETS, faute de quoi leurs vêtements prennent feu. Le fait de marcher ou se tenir au milieu d'une flaque d'huile enflammée inflige 1-6 points de dégâts par round.

Eau bénite/maudite : Toutes les formes de morts-vivants, ainsi que les créatures des plans inférieurs (diables, démons, sorcières de ténèbres, palefrois de la nuit, daemons, etc), sont affectées par l'EAU BENITE. Les paladins, les lammasus, les shedus, les ki-rins, et toutes les créatures similaires d'alignement bon (ou venant des plans supérieurs) le sont par l'EAU MAUDITE. La créature souffre d'une brûlure identique à celle de l'acide. Les morts-vivants sous forme immatérielle ne peuvent être blessés par de l'eau bénite. Par exemple : un fantôme ne sera affecté que sous sa forme matérielle. La même règle s'applique à un vampire sous forme gazeuse.

ARMES, INFORMATIONS GENERALES ET AJUSTEMENTS AUX PROBABILITES DE TOUCHER

Type d'arme de corps à corps	Longueur	Espace requis	Facteur de rapidité	Ajustement sur classe d'armure 2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bardiche	c. 1,50	1,50	9	-2	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3
Bâton	1,80-2,40	0,90	4	-7	-5	-3	-1	0	0	+1	+1	+1
Bâton d'escrime	c. 1,50	0,90	3	-9	-7	-5	-3	-1	0	+1	0	+3
Bec de corbin	c. 1,80	1,80	9	+2	+2	+2	0	0	0	0	0	-1
Canne d'escrime	c. 0,90	0,60	2	-8	-6	-4	-2	-1	0	+1	0	+2
*Chauve-Souris**	2,40	0,30	8	-2	-1	-1	0	0	0	0	0	+1
Cimeterre	c. 0,90	0,60	4	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	+3
Corsèque*	2,40+	0,30	8	-2	-1	0	0	0	0	0	+1	+2
Couteau de Brèche	2,40+	0,30	8	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0
Dague	c. 0,38	0,30	2	-3	-3	-2	-2	0	0	+1	+1	+3
Epée, Bâtarde**	c. 1,35	1,20+	6	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0
Epée, courte	c. 0,60	0,30	3	-3	-2	-1	0	0	0	+1	0	+2
Épée, large	c. 1,05	1,20	5	-3	-2	-1	0	0	+1	+1	+1	+2
Épée, longue	c. 1,05	0,90	5	-2	-1	0	0	0	0	0	+1	+2
Épieu, cavalier	c. 0,60	0,60	5	+1	+1	+1	+1	0	0	-1	-1	-1
Épieu, fantassin	c. 1,20	1,20	7	+2	+2	+1	+1	0	-1	-1	-1	-2
Espadon, épée à 2 mains	c. 1,80	1,80	10	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+1	0
Étoile du matin	c. 1,20	1,50	7	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
Fauchard	2,40+	0,60	8	-2	-2	-1	-1	0	0	0	-1	-1
Fléau, cavalier	c. 0,60	1,20	6	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	0
Fléau, fantassin	c. 1,20	1,80	7	+2	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	-1
Fourche de guerre	2,10+	0,30	7	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	0	+1
Fourche Fauchard	2,40	0,60	8	-1	-1	-1	0	0	0	+1	0	+1
Glève Guisarme	2,40+	0,30	9	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0
Guisarme	1,80+	0,60	8	-2	-2	-1	-1	0	0	0	-1	-1
Guisarme Voulge	2,10+	0,60	10	-1	-1	0	+1	+1	+1	0	0	0
Hache d'armes	c. 1,20	1,20	7	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2
Hachette	c. 0,45	0,30	4	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	+1
Hallebarde	1,50+	1,50	9	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0
Lance, cheval léger	3	0,30	7	-2	-2	-1	0	0	0	0	0	0
Lance, cheval lourd	4,20	0,30	8	+3	+3	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
Lance, cheval moyen	3,60	0,30	6	0	+1	+1	+1	+1	0	0	0	0
Lance de fantassin	1,50-3,90+	0,30	6-8	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0
Marteau de guerre	c. 0,45	0,60	4	0	+1	0	+1	0	0	0	0	0
Marteau de Lucerne	1,50+	1,50	9	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
Masse, cavalier	c. 0,45	0,60	6	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0
Masse, fantassin	c. 0,75	1,20	7	+1	+1	0	0	0	0	0	+1	-1
Massue	c. 0,90	0,30-0,90	4	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1
Pertuisane	2,10+	0,90	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Poing, main nue	0,60+	-	1	-7	-5	-3	-1	0	0	+2	0	+4
Pique	5,40+	0,30	13	-1	0	0	0	0	0	0	-1	-2
Serpe Guisarme	2,40+	0,60	10	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Trident	1,20-2,40+	0,30	6-8	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	0	+1
Voulge	2,40+	0,60	10	-1	-1	0	+1	+1	+1	0	0	0

La longueur et l'espace requis sont en mètre.

Les armes en *italique* permettent de désarçonner un cavalier lorsque la "probabilité de toucher" est réussie.

*Cette arme peut désarmer un adversaire si la probabilité de toucher est suffisante pour toucher une classe d'armure 8.

**Si le personnage l'utilise à une seule main, considérez-la comme une épée longue.

Dans le dos d'un adversaire, toute "probabilité de toucher" avec une arme se fait à +2 (de même si l'attaquant n'est pas repéré) et à +4 contre des adversaires étourdis, couchés sur le ventre ou sans mouvement.

Armes lancées et projectiles	Cadence de tir	Portée C	M	L	Ajustement sur classe d'armure 2	3	4	5	6	7	8	9	10
Arbalète, légère	1	6	12	18	-2	-1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3
Arbalète, lourde	1/2	8	16	24	-1	0	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+4
Arc, composé, court	2	5	10	18	-3	-3	-1	0	+1	+2	+2	+2	+3
Arc, composé, long	2	6	12	21	-2	-1	0	0	+1	+2	+2	+3	+3
Arc, court	2	5	10	15	-5	-4	-1	0	0	+1	+2	+2	+2
Arc, long	2	7	14	21	-1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3	+3
Dague	2	1	2	3	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1
Fléchette	3	1 1/2	3	4 1/2	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	0	+1
Fronde (bille)	1	5	10	20	-2	-2	-1	0	0	0	+2	+1	+3
Fronde (pierre)	1	4	8	16	-5	-4	-2	-1	0	0	+2	+1	+3
Hachette	1	1	2	3	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	0	+1
Javelot	1	2	4	6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	0	+1
Lance fantassin	1	1	2	3	-3	-3	-2	-2	-1	0	0	0	0
Marteau de guerre	1	1	2	3	-2	-1	0	0	0	0	0	0	+1
Massue	1	1	2	3	-7	-5	-3	-2	-1	-1	-1	0	0

La cadence de tir est basée sur le round de mêlée ou sur le tour (pour les figurines). Les portées sont : C=*Courtes*, M=*Moyennes*, L=*Longues*.

L'ajustement sur la classe d'armure est basé sur un tir à courte portée. Ajustez de -2 à moyenne portée et -5 à longue portée.

RÉCUPÉRATION DE SORTS

NIVEAU DU SORT	1-2	3-4	5-6	7-8	9
temps de repos	4h	6h	8h	10h	12h

h = heure

Système monétaire

L'unité de base est la *pièce d'or* (po). Il existe des pièces de valeur différente. Voir le tableau ci-dessous. On utilise aussi comme monnaie les gemmes.

10 pièces de cuivre (pc)	= 1 pièce d'argent
20 pièces d'argent (pa)	= 1 po
2 pièces d'eletrum (pe)	= 1 po
1 pièce de platine (pp)	= 5 po

ainsi :

200 pc = 20 pa = 2 pe = 1 po = 1/5 pp

On admettra que toutes les pièces ont les mêmes poids et taille.

L'ARGENT
L'argent de départ

Clerc :	30-180 po (3d6)
Guerrier :	50-200 po (5d4)
Magicien :	20-80 po (2d4)
Voleur :	20-120 po (2d6)
Moine :	5-20 po (5d4)

PRIX DES EQUIPEMENTS ET DES FOURNITURES DE BASE

Armes

Arbalète, légère	12po	Fléau de fantassin	3po
Arbalète, lourde	20po	Flèche normale, l'unité	2pa
Arc composé, court	75po	Flèche normale, douze	1po
Arc composé, long	100po	Flèche d'argent, l'unité	1po
Arc, court	15po	Fléchette	5pa
Arc, long	60po	Fourche	4po
Bardiche	7po	Fourche Fauchard	8po
Bec de corbin	6po	Fronde + 12 billes	15pa
Billes de fronde, vingt	10pa	Glève Guisarme	10po
Carreau léger, l'unité	1pa	Guisarme	5po
Carreau lourd, vingt	2po	Guisarme Voulge	7po
Chauve-Souris	4po	Hache d'armes	5po
Cimeterre	15po	Hachette, de jet	1po
Corsèque	3po	Hallebarde	9po
Couteau de Brèche	6po	Javelot	10pa
Dague, et fourreau	2po	Lance de cavalier	6po
Épée, bâtarde, et fourreau	25po	Lance de fantassin	1po
Épée, courte, et fourreau	8po	Marteau de guerre	1po
Épée, large, et fourreau	10po	Marteau de Lucerne	7po
Épée, longue, et fourreau	15po	Masse d'armes, cavalier	4po
Épieu, cavalier	5po	Masse d'armes, fantassin	8po
Épieu, fantassin	8po	Pertuisane	10po
Espadon, épée à deux mains	30po	Pique	3po
Étoile du matin	5po	Serpe Guisarme	6po
Fauchard	3po	Trident	4po
Fléau de cavalier	8po	Voulge	2po

Armures

Bouclier, grand	15po	Heaume, grand	15po
Bouclier, petit	10po	Heaume, petit	10po
Bouclier, petit, en bois	1po	Harnois	90po
Broigne	30po	Hoqueton	4po
Cotte de mailles	75po	Lorica	45po
Cuir	5po	Plate	400po
Cuir clouté	15po	Plate feuilletée	80po

Bétail

Ane	8po	Faucon, grand	40po
Bœuf	15po	Faucon, petit	18po
Cheval de guerre, léger	150po	Mouton	2po
Cheval de guerre, lourd	300po	Mule	20po
Cheval de guerre, moyen	225po	Oiseau chanteur	4pc
Cheval de selle (léger)	25po	Pigeon	2pc
Cheval de trait	30po	Poney	15po
Chèvre	1po	Porc	3po
Chien de chasse	17po	Poulet	3pc
Chien de garde	25po	Vache	10po
Cochon de lait	1po		

Équipement et objets divers

Briquet avec pierre et mèche	1po	Étui os, carte ou parchemin	5po
Boîte, fer, grande	28po	Gourde, eau ou vin	15pa
Boîte, fer, petite	9po	Huile, flasque	1po
Bougie	1pa	Lanterne, à faisceau	12po
Bourse, grande	1po	Lanterne, capuchon	7po
Bourse, petite	15pa	Miroir, métal, grand	10po
Carquois, 10 carreaux	15pa	Miroir, argent, petit	20po
Carquois, 20 carreaux	1po	Outils de voleur	30po
Carquois, 12 flèches	8pa	Perche, 3m	3pc
Carquois, 20 flèches	12pa	Piton, fer, grand	1pc
Chandelle	1pc	Sac, grand	16pc
Corde, 15m	4pa	Sac, petit	10pc
Coffre, bois, grand	17pa	Sac à dos	2po
Coffre, bois, petit	8pa	Torche	1pc
Étui cuir, carte ou parchemin	15pa		

Harnachement

Barde, cuir	100po	Harnais	12pa
Barde, maille	250po	Sacoche de selle, grande	4po
Barde, plate	500po	Sacoche de selle, petite	3po
Bride et mors	15pa	Selle	10po
Couverture de selle	3pa		

Herbes

Aconit, le brin	10pa	Belladonne, le brin	4pa
Ail, la gousse	5pc		

Objets religieux

Chapelet de prière	1po	Symbole Béni**, bois	7pa
Encens, bâtonnet	1po	Symbole Béni**, fer	2po
Eau Bénite*, la fiole	25po		
Symbole Béni**, argent	50po		

* ou Maudite
**ou Maudit

Provisions

Ale, demi-litre	1pa	Rations standard, 1 semaine	3po
Bière, demi-litre	5pc	Repas de marchand	1pa
Grain, cheval, un jour	1pa	Repas, copieux	1po
Hydromel, 1/2 litre	5pa	Vin, bon, 1/2 litre	10pa
Rations séchées, 1 semaine	5po	Vin, coupé, 1/2 litre	5pa

Transport

Barge (ou radeau), petite	50po	Galère, petite	10 000po
Bâteau, grand	150po	Navire, guerre	20 000po
Bâteau, petit	75po	Navire, marchand, grand	15 000po
Charrette	50po	Navire, marchand, petit	5 000po
Chariot	150po		
Galère, grande	25 000po		

Vêtements

Bonnet	1pa	Ceinture	3pa
Bottes, basses, dures	1po	Ceinturon, large	2po
Bottes, basses, souples	8pa	Ceinturon, normal	10pa
Bottes, hautes, dures	2po	Chapeau	7pa
Bottes, hautes, souples	1po	Robe	6pa
Cape	5pa		

RESUME DES CARACTERISTIQUES ET CAPACITES DES PERSONNAGES JOUEURS

LE MAGICIEN

Intelligence minimum : 9
Dextérité minimum : 6

Si 16 d'intelligence (ou plus), + 10 % xp.

Aucune restriction d'alignement.

A même de se servir de la plupart des parchemins, bâtons, bâtonnets et autres objets magiques.
A partir du 11ème niveau, capable d'enchanter des objets et d'écrire des parchemins.
Possibilité de bâtir une place-forte.

L'ILLUSIONNISTE

Intelligence minimum : 15
Dextérité minimum : 16

Pas de bonus de 10 % en cas de caractéristiques élevées.

A même de se servir de n'importe quelle potion qui n'est pas réservée aux guerriers, de parchemins renfermant des sorts d'illusionniste ou de magicien (à condition de pouvoir les utiliser dans ce dernier cas), de tous les anneaux et autres objets magiques.

A partir du 10ème niveau, capable d'enchanter des objets et d'écrire des parchemins d'illusionniste.

LE VOLEUR

Dextérité minimum : 9

Si 15 de dextérité (ou plus), + 10 % xp.

Alignement : neutre ou mauvais ; rarement neutre-bon.

Limité aux armures de cuir.

Possibilités de pick-pocket
crochetage de serrures
détection/désamorçage des pièges
déplacement silencieux
dissimulation dans l'ombre.

Capable d'écouter au portes
d'escalader des surfaces verticales
d'attaquer dans le dos.

Tous les voleurs parlent l'"argot des voleurs".

A partir du du 4ème niveau, capable de lire des langues (20 %), + 5 % par niveau jusqu'à un maximum de 80 %.

A partir du 10ème niveau, capable de déchiffrer tous les parchemins magiques, à l'exception de ceux réservés aux clercs, avec une probabilité de 25 % de compréhension erronée.

Possibilité de s'établir dans un bâtiment fortifié situé uniquement dans l'enceinte ou à proximité d'une ville.

A partir du 10ème niveau, possibité de transformer une telle construction en quartier général d'une bande de voleurs.

L'ASSASSIN

Force minimum : 12
Intelligence minimum : 11
Dextérité minimum : 12

Pas de bonus de 10 % en cas de caractéristiques élevées.

Alignement : mauvais.

A même de se servir de toutes sortes de boucliers et d'armures.

Utilisation du poison.

Possibilité d'assassinat
d'attaque dans le dos
d'avoir recours aux talents de voleurs à 2 niveaux en dessous du niveau d'assassin.

A partir du 9ème niveau, avec 15 d'intelligence ou plus, capable d'apprendre une langue d'alignement ou secrète de son choix.

A partir du 10ème niveau, avec 16 d'intelligence ou plus, capable d'apprendre une autre langue d'alignement ou secrète de son choix... Valable aussi pour le 11ème niveau/17 d'intelligence, 12ème niveau/18 d'intelligence, jusqu'a un maximum de 4.

Capable de se déguiser à volonté

Possibilité d'espionnage

A partir du 4ème niveau, possibilité d'employer des assassins de bas niveau,

A partir du 12ème niveau, possibilité d'employer des individus appartenant à n'importe quelle classe.

LE GUERRIER

Force minimum : 9
Constitution minimum : 7

Si 16 de force (ou plus), + 10 % xp.

A même de se servir de potions, nombre d'anneaux, quelques bâtonnets, une seule baguette, d'autres objets magiques et toutes sortes d'armures, de boucliers et d'armes.

A partir du 9ème niveau, possibilité de construire un château.

Voir le tableau des attaques multiples.

LE PALADIN

Alignement : loyal bon.

Obligatoirement humain.

Force minimum : 12
Intelligence minimum : 9
Sagesse minimum : 13
Constitution minimum : 9
Charisme minimum : 17

Si 15 de force et de sagesse (ou plus), + 10 % xp.

Obligation de confesser les actes chaotiques.
Les actes mauvais annulent le paladinat.

A partir du 1er niveau, les pouvoirs du paladin sont :
Détection du mal dans une direction donnée jusqu'à 20 m
Bonus de + 2 sur tous ses jets de protection
Immunité contre toutes les formes de maladie
Habilité à faire une imposition des mains, 1 fois/jour, et redonner 2 points de vie/niveau,
Habilité à guérir les maladies, 1 fois/semaine tous les 5 niveaux
Emanation de sa personne d'une aura de protection contre le mal dans un rayon de 3 m.

A partir du 3ème niveau, capable de repousser les morts-vivants comme un clerc de deux niveaux inférieur au sien.

A partir du 4ème niveau, possibilité d'appeler son cheval de guerre.

A partir du 9ème niveau, capable d'utiliser des sorts de clerc.

Si le paladin possède une "épée Sainte Justicière", il projette une aura de **dissipation de la magie** à son niveau.

Un paladin ne peut pas :
- Posséder plus de dix objets magiques
- Posséder d'importantes richesses
- Conserver des compagnons d'armes qui ne sont pas loyaux et bons
- S'associer avec des aventuriers qui ne sont pas bons
- S'associer plus d'une fois avec des neutres qui ne sont pas mauvais.

Obligation de verser une dîme de 10 %de ses revenus à une institution religieuse d'alignement loyal-bon.

Impossibilité de gagner le service d'hommes d'armes.

LE RANGER

Alignement : bon

Force minimum : 13
Intelligence minimum : 13
Sagesse minimum : 14
Constitution minimum : 14

Si 15 de force d'intelligence et de sagesse (ou plus), + 10 %xp.

Deux dés de vie (d8) au départ.

Un ranger, lorsqu'il combat une créature considérée comme géante, ajoute 1 point de vie/niveau aux dégâts infligés.

Possibilté de surprise : 1-3 (d6)
Surpris uniquement sur un 1 (d6)

A partir du 8ème niveau, capable d'utiliser quelques sorts de druide.

A partir du 9ème niveau, capable d'utiliser quelques sorts de magicien.
Impossibilité de se servir de parchemins.

A partir du 10ème niveau, capable de se servir de tous les objets magiques à l'exception des livres et des parchemins.

Tout changement d'alignement vers une éthique différente du bon prive le ranger de tous ses pouvoirs.

Impossibilité d'engager quelqu'un à son service avant le 8ème niveau (ou plus).

Impossibilité pour 3 rangers d'exercer ensemble.

Impossibilité de posséder ce qu'il ne peut pas transporter en permanence.

LE CLERC

Sagesse minimum : 9
(13 pour demi-elfe multiclassé)

Si 15 de sagesse (ou plus), + 10 %xp.

Alignement : n'importe lequel sauf neutre absolu.

Impossibilité de se servir d'armes tranchantes ou pointues.

Capable de repousser les morts-vivants.

A même de se servir de parchemins cléricaux et de protection, quelques baguettes, bâtonnets, bâtons et objets magiques, ainsi que de la plupart des potions et des anneaux.
Capable d'utiliser toutes sortes d'armes (qui ne soient pas tranchantes ou pointues), d'armures et de boucliers magiques.

A partir du 8ème niveau, il attire des suivants.

A partir du 9ème niveau, possibilité de bâtir une place-forte.

LE DRUIDE

Alignement : neutre absolu

Si 15 d'intelligence et de charisme, + 10 %xp.

Incapable de repousser les morts-vivants.

Orientation vers la nature, notamment les forêts.

A partir du 3ème niveau, obtention des pouvoirs suivants :
- Identification des plantes
- Identification des animaux
- Identification de l'eau pure
- A même de traverser des endroits touffus sans laisser de traces, à une vitesse de déplacement normale.

A partir du 3ème niveau, obtention des pouvoirs suivants :
Immunité contre les sorts de charme jetés par des créatures des bois (génies des eaux, sylphides, etc.) Capable de se transformer 3 fois/jour (reptile, oiseau, mammifère)
- Chaque type une seule fois par jour
- Pas plus petit qu'une grenouille
- Pas plus gros qu'un ours noir
- Chaque transformation redonne 1d6 x 10 %des points de vie perdus.

Existence d'un langage secret propre.

En atteignant un nouveau niveau supérieur au 2ème, obtention d'une langue à choisir entre : centaure, dragon vert, dryade, elfe, esprit follet, faune, géant des collines, génie des eaux, gnome, homme-lézard, manticore, pixie, sylvanien.

Impossibilité de porter une armure métallique.

Bonus de + 2 sur les jets de protections contre le feu et la foudre.

A même de se servir de n'importe quel objet magique permis, mais pas des livres et parchemins de clerc.

Existence d'un nombre limité de druides de haut niveau.

LE MOINE

Force minimum : 15
Sagesse minimum : 15
Dextérité minimum : 15
Constitution minimum : 11

Pas de bonus de + 10 %.

Aucun ajustement de dextérité sur la classe d'armure.

Alignement : loyal.

Bonus de 1/2 point par niveau aux dégâts infligés avec une arme lors d'un combat.

Possibilité d'étourdir un adversaire.

A partir du 4ème niveau, attaques multiples.

Capable d'esquiver les projectiles non-magiques en cas de réussite d'un jet de projection contre la pétrification.

Aucun dommage subi en cas de réussite aux sujets de protection contre d'autres formes d'attaque (boule de feu et foudre par exemple).

A partir du 9ème niveau, le moine ne subit que 1/2 dégâts en cas d'échec à un jet de protection contre des attaques telles qu'une boule de feu ou la foudre.

Probalité décroissante d'être surpris.

Capable d'avoir recours aux talents de voleurs ci-dessous au même niveau d'utilisation :
Crochetage des serrures
Détection/désamorçage des pièges
Déplacement silencieux
Dissimulation dans l'ombre
Acuité auditive
Escalade

A partir du 4ème niveau, capable de tomber de 6 m à condition de se trouver à moins de 30 cm du mur.
A partir du 6ème niveau, capable de tomber de 9 m à condition de se trouve à moins de 1,2 m du mur.
A partir du 13ème niveau, capable de tomber de n'importe quelle hauteur à condition de se trouver à moins de 2,4 m du mur.

La valeur indiquée pour chacune des capacités spéciales du moine énumérées ci-dessous correspond au niveau requis pour en acquérir la maîtrise.

3. Le moine peut parler aux animaux comme un druide
4. Le moine peut masquer son esprit pour faire échec au sort d'ESP avec 70 %(+ 2 %niveau ensuite) de chances de réussite
5. Le moine est insensible aux maladies. Les sorts de rapidité et de lenteur sont sans effet
6. Le moine peut se faire passer pour mort durant une durée maximale de 2 tours/niveau
7. Le moine peut guérir les blessures qu'il a subies (1d4 pv + 1/niveau au dessus du 6ème)
8. Le moine peut parler avec les plantes comme un druide
9. Le moine possède une résistance de 50 %(+ 5 %/niveau au dessus du 9ème) contre les sorts de séduction, de charme, d'hypnotisme et de suggestion
10. Le moine a 18 d'intelligence par rapport aux effets d'attaques télépathiques et de chocs mentaux
11. Le moine est insensible à tous les poisons
12. Le moine est immunisé contre les quêtes magiques et religieuses
13. Le moine acquiert la "paume palpitante".

Impossibilité de porter une armure.

Obligation de donner la majeure partie des trésors gagnés.

A même de se servir de n'importe quelle arme magique permise, d'anneaux et de tout objet que peut utiliser un voleur.

Aucun ajustement au "toucher" et aux dégâts.

Impossibilité de s'assurer les services de compagnons d'armes et de servants avant le 6ème niveau (possibilité alors d'employer 2 compagnons d'armes pour une courte durée).

TABLEAU DES ATTAQUES PAR ROUND DE MÊLÉE DES GUERRIERS, PALADINS ET RANGERS

Niveau	Attaques par round de mêlée*
Guerrier 1-6	1/1 round
Paladin 1-6	1/1 round
Ranger 1-7	1/1 round
Guerrier 7-12	3/2 rounds
Paladin 7-12	3/2 rounds
Ranger 8-14	3/2 rounds
Guerrier 13 et plus	2/1 round
Paladin 13 et plus	2/1 round
Ranger 15 et plus	2/1 round

* avec toutes armes tranchantes ou contondantes.

Note : A l'exception des combats face à des monstres avec moins d'un dé de vie (8d), des humains non-exceptionnels (niveau 0) et des semi-humains, c'est à dire toutes les créatures avec moins d'un dé de vie. Face à elles, un guerrier frappe autant de fois par round qu'il a de niveaux d'expérience.